CYBERNOID

By Raffaele Cecco

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus on ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2, Spectrum +3.
You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2/+3 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter **LOAD""** on the computer keyboard and press the **ENTER** key. Press the **PLAY** key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Spectrum +3 Disc

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the **ENTER** key.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter **|TAPE** and press the **ENTER** key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the **CTRL** and **ENTER** keys. Press the **PLAY** key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.
The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664.
Amstrad CPC 464 with disc drive.

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter **|DISC** and press the **ENTER** key. Place the disc in the drive and enter ~~**RUN"DISC**~~ and press the **ENTER** or **RETURN** key.
The game takes a few seconds to load. |CPM

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the **SHIFT** and **RUN/STOP** keys on the computer keyboard and press the **PLAY** key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter **LOAD"*",8,1** and press the **RETURN** key. The game takes a few seconds to load.

Atari ST

Atari 520 ST series or Atari 1040 ST series with disc drive if necessary.

You are advised to disconnect all hardware from your computer except a disc drive. Place the disc in the drive and press the **RESET** button. The game takes a few seconds to load.

Commodore Amiga

Amiga A500, A1000, or A2000.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and switch your computer on. The game takes a few seconds to load.

SCENARIO

Federation storage depots have been raided by pirates, taking valuable minerals, jewels, ammunition and the latest battle weaponry. You have been commissioned by the Federation to retrieve the cargo and return it to a storage depot within a specified time limit. Extra points and an extra ship will be awarded if you succeed.

The pirate craft have activated all planetary defence systems which you will have to negotiate as well as the pirates themselves. If you fail to reach the depot within the time limit or the value of your retrieved cargo is insufficient you must forfeit one of your Cybernoid ships.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:

Left – **O**
Right – **P**
Up – **Q**
Fire – **SPACE**
Pause – Press **CAPS SHIFT** & **SYMBOL SHIFT** (Spectrum)
CTRL P (Atari, Amiga, Amstrad, C64)

To abort press **5, 6, 7, 8, 9** and **1** simultaneously.

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. Manoeuvre your ship over the object to retrieve it. Certain objects will alter the appearance of your ship; these objects offer external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays the number of ships left.
2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.
3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the amount of the current weapon that you have. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.
4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys **1, 2, 3, 4** or **5** select your ship's weapon modes:

1 – BOMBS – Destroy large defence emplacements.
2 – IMPACT MINES – When placed at strategic points on the screen halt pirate craft.
3 – DEFENCE SHIELD – Temporarily renders your ship invincible.
4 – BOUNCE BOMBS – Bounce around the screen detroying any emplacements they touch.
5 – SEEKER – Tracks down its quarry.

Hold **FIRE** button down to activate the selected weapon.

CREDITS

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon OX14 4RX

HEWSON



De Raffaele Cecco

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou Spectrum 128 avec enregistreur à cassettes, ZX Spectrum +2, Spectrum +3.
On vous conseille de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (si elle existe). Lorsque vous utilisez un Sinclair Interface 2 ou le ZX Spectrum +2, branchez le manche à balai approprié sur l'entrée 1. A moins que vous utilisiez un ZX Spectrum +2, branchez l'enregistreur à cassettes sur l'ordinateur à la manière habituelle. Les utilisateurs de ZX Spectrum +2/+3 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rebobinez la cassette si nécessaire, entrez **LOAD""** sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche **ENTER**.

Appuyez sur la touche **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Le jeu mettra quelques minutes à se charger.

Spectrum +3 Disque

On vous conseille de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (si elle existe). Mettez le disque dans le lecteur et appuyez sur la touche **ENTER**.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec enregistreur à cassettes et chargements convenables.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent brancher un enregistreur à cassettes sur l'ordinateur et entrer **1TAPE** et appuyez sur la touche **ENTER**. Mettez la cassette dans l'enregistreur, rebobinez si nécessaire et appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** sur l'enregistreur puis sur une touche quelconque sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu mettra quelques minutes à se charger.

Amstrad Disque

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664.
Amstrad CPC 464 avec lecteur de disques.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 doivent relier un lecteur de disques à l'ordinateur et entrer **1DISC** et appuyer sur la touche **ENTER**. Placez le disque dans le lecteur, entrez **RUN"DISC** et appuyez sur la touche **ENTER** ou **RETURN**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Commodore Cassette

Commodore 64 ou Commodore 128 avec enregistreur à cassettes convenable.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Branchez l'enregistreur à cassettes sur l'ordinateur, placez la cassette dans l'enregistreur et rebobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche **PLAY** sur l'enregistreur. Le jeu mettra quelques minutes pour se charger.

Commodore Disque

Commodore 64 ou Commodore 128 avec lecteur de disques.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Reliez le lecteur de disques à l'ordinateur et placez le disque dans le lecteur. Entrez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur la touche **RETURN**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Atari ST

Série Atari 520 ST ou Atari 1040 ST avec lecteur de disques si nécessaire.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur, à l'exception d'un lecteur de disques. Mettez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton **RESET**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Commodore Amiga

Amiga A500, A1000, ou A2000.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Placez le disque dans le lecteur et mettez votre ordinateur sous tension. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

SCENARIO

Les dépôts d'entreposage de la Fédération ont été pillés par des pirates qui se sont emparés de précieux minéraux, bijoux, munitions et de la toute dernière arme de combat. La Fédération vous a chargé de récupérer la cargaison et de la mettre dans un dépôt d'entreposage dans un temps-limite spécifié. Vous bénéficierez de points et d'un vaisseau supplémentaires si vous réussissez.

Les vaisseaux des pirates ont activé tous les systèmes de défense planétaires que vous devez éviter en même temps que les pirates eux-mêmes. Si vous n'atteigniez pas le dépôt dans le temps-limite ou si la valeur de la cargaison récupérée etait insuffisante, vous auriez à vous priver de l'un de vos vaisseaux cybernoïdes.

LES COMMANDES

Les touches de commandes de défaut sont les suivantes (ou bien, utilisez le manche à balai):

Gauche – **O**
Droite – **P**
Haut – **Q**
Feu – **ESPACEMENT**
Pause – Appuyez sur **CAPS SHIFT** & **SYMBOL SHIFT** (Spectrum)
CTRL P (Atari, Amiga, Amstrad, C64)

Pour avorter, appuyez sur **5, 6, 7, 8, 9** et **1** simultanément.

LE JEU

Lorsqu'un vaisseau pirate a été détruit, il laissera tomber sa cargaison d'objets volés. Faites manoeuvrer votre vaisseau au-dessus de l'objet pour le récupérer. Certains objets modifieront l'apparence de votre vaisseau. Ces objets offrent un armement extérieur qui peut être utilisé sur des écrans difficiles. A l'origine, quand un vaisseau pirate est détruit, il lâche un boîte jaune. En récupérant cette boîte, vous augmentez d'un la quantité d'armes couramment sélectionnées.

LE TABLEAU D'AFFICHAGE

De gauche à droite, les sélections du tableau d'affichage sont les suivantes:

1. Affiche le nombre de vaisseaux qui restent.
2. Le chiffre du haut indique votre score courant. Le chiffre du bas indique la valeur de la cargaison que vous avez récupérée sur le niveau courant.
3. Affiche le mode d'arme dans le texte. Le chiffre à gauche montre le quantité d'armes courantes que vous avez. Le chiffre à droite est la capacité d'entreposage maximum pour l'arme en cours.
4. La courbe en couleur vous donne une idée du temps qui vous reste pour atteindre la fin du dépôt du niveau. Lorsque la courbe disparaît entièrement, votre temps se termine.

MODES DES ARMES

Les touches **1, 2, 3, 4** ou **5** sélectionnent les modes des armes de votre vaisseau:

1 – BOMBES – Détruisent de larges emplacements défensifs.

2 – MINES D'IMPACT – Lorsqu'elles sont placées à des points stratégiques sur l'écran, elles arrêtent un vaisseau pirate.

3 – BOUCLIER DE DEFENSE – Rend votre vaisseau invincible temporairement.

4 – BOMBES BONDISSANTES – Bondissent tout autour de l'écran, détruisant tout emplacement qu'elles heurtent.

5 – CHERCHEUR – Traque sa proie.

Tenez le bouton **FEU** enfoncé pour activer l'arme sélectionnée.

CREDITS

Hewson Consultants Ltd.
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX.

